



Torrente, El Juego

«Apatrullando la ciudad con Torrente»

No será una tarea nada sencilla completar las misiones que los desarrolladores de Virtual Toys han preparado para el policía más «cañí» de nuestro país, Torrente, el brazo tonto de la ley.



El juego asegura un sinfín de horas de diversión; en primer lugar porque no es nada sencillo enfrentarse a los enemigos y, además, porque cuenta con multitud de misiones y una amplia zona de entrenamiento.

Madrid y Marbella son los escenarios para que Torrente complete más de 60 misiones y pueda recuperar su placa de policía. Lo que os presentamos en estas páginas es una orientación y algunos trucos y consejos para cada una de estas pequeñas aventuras. Podemos explorar otras rutas o caminos, aunque cuidado con las misiones que

Antes de empezar...

Cada misión se puede resolver con varias estrategias, de modo que lo que ofrecemos es sólo orientativo. Habilidad, reflejos y un poco de táctica es lo que se requiere para este juego; a partir de ahí que cada jugador decida ser un suicida o pensar bien cómo atacar una zona.

Por otra parte, cada misión arranca con dos o tres armas máximo; luego, de nosotros depende encontrar o robar a nuestras víctimas su arsenal y municiones. El juego siempre nos dará las armas necesarias para completar la misión. Por otra parte, los viandantes que nos encontramos no son para adornar, sino que cada vez que disparamos a uno, hiriéndolo o matándolo, nos quitan energía. Antes de comenzar cada etapa, no dejes de leer el resto de consejos del juego, te despejarán muchas dudas.

Por otro lado, hay que aclarar que hasta la misión número siete, todo tendrá lugar en Madrid y luego nos trasladaremos a la costa, a Marbella. Sin embargo, en la mayoría de las fases contamos con un radar, que no sólo nos indica los objetivos, con un punto rojo, sino también en qué dirección ir, con lo que no tendremos problemas de orientación.

tienen límite de tiempo, si se agota, habrá que empezar de nuevo.

Misión 1: «Explotaexplotameexpla»

Esta primera aventura se compone de cinco sub-misiones en las que tendremos que desactivar igual número de bombas colocadas por todo Madrid; disponemos de 10 minutos para llevar a cabo cada fase.

Primera Bomba

Está situada cerca de la famosa Cibeles madrileña (el radar nos indicará qué



DATOS

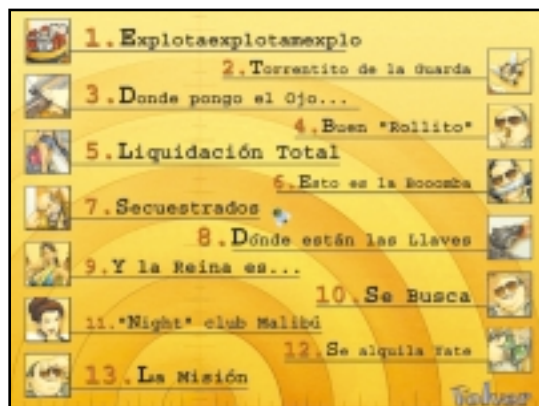
Torrente, El juego

Precio: 24,01 euros
(3.995 pesetas)

Fabricante: Virtual Toys. www.virtualtoys.net.

Distribuidor: Electronic Arts. Tfn: 91 304 70 91. www.espana.ea.com

Requisitos mínimos: Pentium II 233 MHz, 64 Mbytes de RAM, 516 Mbytes de disco duro y tarjeta aceleradora de 8 Mbytes.



La mayoría de misiones están divididas en otras sub-misiones, e incluso algunas incluyen fases extras.

dirección tomar). Nuestra ruta terminará en la plaza del monumento, después de habernos encontrado con una buena pando de malhechores de todo tipo. Justo al lado de la diosa hay un parque, allí está nuestro objetivo, tal y como nos indica el punto rojo de nuestro radar. Es importante que eliminemos a todos los pistoleros de la plaza antes de entrar en el parque, ya que éste se encuentra también atestado de enemigos.

Unos cuantos de ellos nos esperan pegados a la reja y entre los árboles, una zona que nos servirá de parapeto cuando empiecen los disparos.

La bomba se encuentra en el callejón de la izquierda del parque, detrás de las cajas custodiadas por un tipo enorme y una chica. Una vez que estemos al lado de la bomba, sólo hay que pulsar muchas veces el botón derecho, hasta que una barra roja se complete, para que quede desactivada.

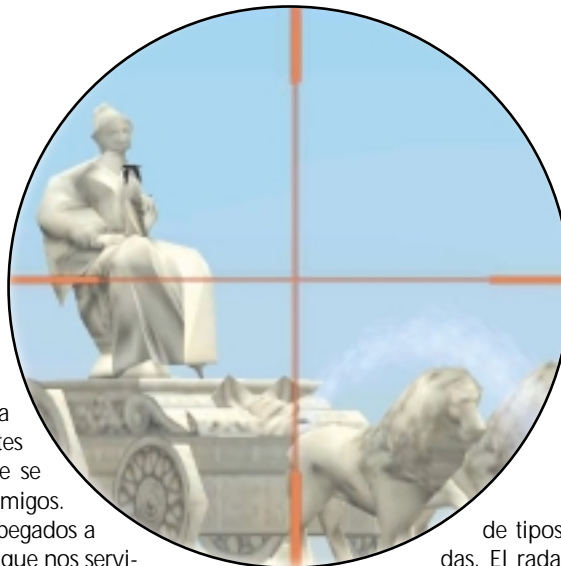
Segunda Bomba

El camino es más sencillo en este caso, pero nuestros enemigos son más potentes (empezarán a utilizar el lanzagranadas). Siempre siguiendo el radar, tendremos que movernos por grandes y estrechas calles. Los disparos serán muy intensos en la cuesta que va hacia Cibeles. Lo mejor es avanzar por los laterales, sin olvidarnos de hacer queiebros para esquivar los proyectiles.

Llegaremos al objetivo a través de un extraño túnel en una calle. No se ve muy bien, pero en ese tramo el punto rojo ya aparecerá en nuestro radar. La segunda bomba está en el Hotel de Bernarda. En la entrada de éste, a la derecha, hay unos cubos de basura; apártalos porque ahí está la bomba. Debemos pulsar muchas veces el botón izquierdo del ratón para desactivarla. Por supuesto, la entrada del hotel esta llena de enemigos con las más diversas armas; usa los coches como escudo para no ser un blanco sencillo.

Tercera bomba

Es la más sencilla de desactivar. En nuestra ruta cruzaremos por una Puerta de Alcalá llena



Cada una de las misiones tiene un objetivo que se puede alcanzar por diversos caminos al margen de las orientaciones que dé el juego

de tipos que nos lanzan un sinfín de granadas. El radar nos llevará hacia una calle donde hay unos cubos de basura, en la acera de la izquierda. La bomba se encuentra detrás de unas cajas de cartón que hay que retirar. No hay demasiados enemigos.

Cuarta Bomba

Volvemos de nuevo a la mismísima Puerta de Alcalá porque el cuarto artefacto está justo detrás. La artillería de Cibeles y Alcalá será muy dura, así que es mejor deshacerse de todos los enemigos posibles antes de entrar en la plaza. La bomba está colocada detrás del monumento, escondida detrás de unas cajas de cartón (donde hay más enemigos), pero si somos un poco cuidadosos y no hacemos mucho ruido con las armas, podremos desactivarla sin tener que matarles a todos.



Las bombas suelen estar escondidas tras cubos de basura o cajas de cartón, como la de la primera misión.

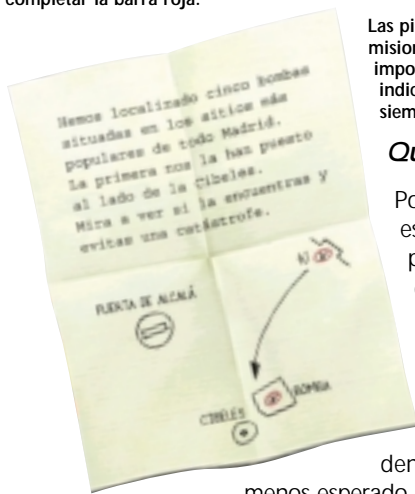




Una vez encontrada la bomba hay que desactivarla pulsando repetidamente el botón izquierdo del ratón hasta completar la barra roja.



Las armas se pueden conseguir de dos modos: o bien porque están colocadas en el escenario, o bien porque se las quitamos a nuestras víctimas, una vez abatidas.



Las pistas que se dan en las misiones son orientativas, lo importante es seguir las indicaciones de nuestro radar, siempre que esté disponible.

Quinta bomba

Por último, la bomba más escondida de todas: la del parking. Sigue la dirección del radar; con un poco de suerte, a estas alturas ya casi no quedarán enemigos. Pero cuidado, no hay que bajar la guardia, pueden aparecer del lugar

menos esperado.

En la entrada de la calle que tenemos que tomar hay unos conos de obra; un poco más adelante veremos, en la izquierda, la entrada al parking. Una vez entremos hay que subir a la primera planta, al final del local. Allí veremos unas cajas de cartón, donde está la bomba. Una vez desactivada (como las anteriores) habremos cumplido la misión.

Misión 2: «Torrencito de la Guarda»

Nuestra segunda «tarea» está compuesta de cuatro sub-misiones en la que tendremos que salvar a



Los tiradores casi siempre están apostados en zonas altas y en lugares que quedan a nuestra espalda o a los lados.

Cuco de una serie de peligros desde un edificio en obra justo enfrente de donde se encuentra.

Sub-Misión 1

Cuco está retenido en el edificio de enfrente, custodiado por un montón de criminales. Nuestra misión es eliminar a 20 francotiradores; no tenemos la presión de un tiempo límite pero sí la amenaza de unos disparos muy letales. Con una o dos balas, estos tiradores son capaces de acabar con toda nuestra energía. Nuestra arma es un rifle de precisión, con zoom. Si poseemos un ratón con rueda de scroll, el zoom se aplicará por defecto desde aquí, aunque podemos configurarlo como deseemos. Para cumplir el objetivo disponemos de una munición limitada: los cartuchos están repartidos por la terraza del edificio en el que nos encontramos.

Lo mejor para pasar esta misión es mantenernos agachados, mientras que con la mira telescópica apuntamos al primero que asome la cabeza. Aparecen y desaparecen muy rápidamente, así que nosotros también tendremos que ser muy rápidos. El proceso es el siguiente: apunta, levanta, aplica el zoom del rifle de precisión, dispara y vuelve a agacharte. También habrá que recargar la munición cuando se nos agote de forma muy rápida ya que nos quedamos sin protección cuando vamos a por ella. Además el número limitado de recargas nos obliga a aprovechar las balas al máximo.

Sub-Misión 2

Una prueba de rapidez y puntería. El objetivo es desactivar unas bombas colocadas en el edificio donde sigue secuestrado Cuco. En esta misión no hay truco, es pura habilidad. Con el rifle tendremos que dar a unos interruptores verdes que hay en cada una de las bombas. El zoom es indispensable. No será nada sencillo y puede que nos crispe un poco los nervios.

Nota importante

Podemos cargar una misión y retomarla donde la habíamos dejado; sin embargo, si queremos comenzarla de nuevo se borrarán las misiones que habíamos finalizado. Así que piénsatelo bien. Las misiones y sub-misiones se guardan automáticamente cuando se han finalizado. Para entrar en la siguiente misión debes haber completado la anterior.

¡¡¡Secuestrados!!!

Algunas de las misiones tienen antes una fase previa de *bonus*. En cuatro misiones (las 7, 9, 10 y 12) hay una misma prueba, llamada ¡¡¡Secuestrados!!!, que nos posibilita conseguir una ayuda extra en forma de arma.



Puntería es lo que necesitamos para pasar las fases extras del programa.

Esta pequeña fase consiste en una prueba de habilidad en el disparo. Desde un coche en marcha (que no conducimos nosotros) tenemos que acertar a dar a los ocupantes de vehículos «enemigos» que tratan de aniquilarnos. Tenemos cinco vidas para ese trayecto y tantas balas como deseemos; sólo hay que recargarlas, con el botón izquierdo del ratón, cuando el cartucho se acabe. La prueba es igual en todas las fases de *bonus* aunque cambian los objetivos y la velocidad a la que va el coche. Se puede repetir tantas veces como se quiera, simplemente entrando de nuevo en la misión.



Las fases extras son muy sencillas: el ratón para apuntar, el botón derecho para disparar y el izquierdo para recargar.

Sub-Misión 3

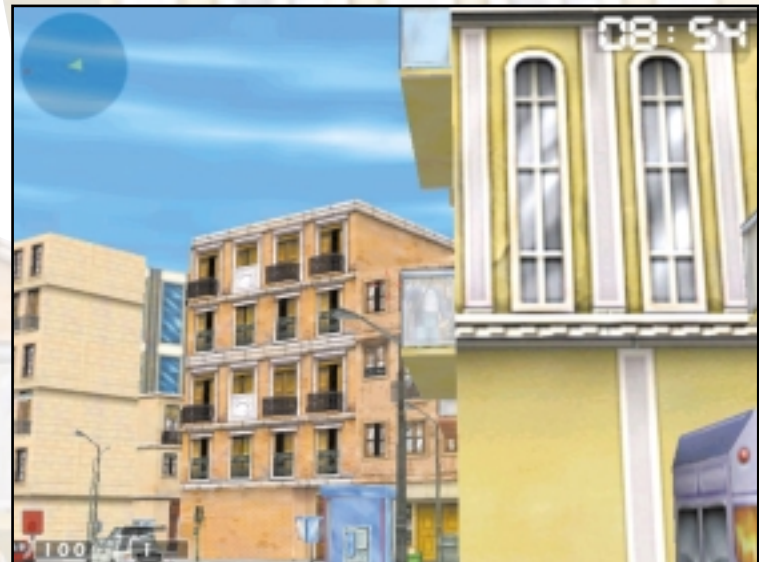
Ahora tenemos que evitar que Cuco, que va con los ojos vendados, muera en algunos de los obstáculos de la calle que está cruzando. Podemos cubrirlo con nuestra pistola: con un disparo podremos cerrar las trampillas colocadas en el suelo; para las alcantarillas necesitare-

mos varias balas, igual que las planchas de madera que necesita Cuco para atravesar las zanjás. Lo mejor es ahorrar munición y disparar al obstáculo al que se va acercando nuestro amigo. Para llegar a tiempo en el recorrido, hay que elegir bien entre las tres ventanas que tenemos: hay que comenzar por la ventana que hay más a la derecha, en un lateral de la habitación. La vista se puede cambiar a primera persona para ver mejor.

Sub-Misión 4

Es muy similar a la misión anterior, pero en lugar de obstáculos en el pavimento ahora hay que eliminar a una panda de asesinos que quieren acabar con Cuco.

Hay que ser muy rápidos porque hay que bajar a la primera planta del edificio, a través de una escalera, y dirigirnos rápidamente a la ventana que tenemos más a nuestra derecha. Ahí encontraremos una escopeta recortada que nos ayudará a ser más efectivos en nuestros disparos. Claro, que hay un problema: también podemos darle a Cuco y cargárnoslo. Así que mucho cuidado.



El *scroll* despliega el zoom del rifle de precisión.

Es importante que acabemos con todos los enemigos antes de cambiar de ventana: si escapan irán detrás de él, y entre la segunda y la tercera ventana hay un tramo en el que no veremos a nuestro compañero. Hay que evitar que cualquiera de los «matones» le siga hasta ese punto, porque en ese caso no podremos hacer nada.

La segunda misión consiste en salvar la vida de nuestro amigo Cuco, secuestrado por unos «chorizos»

Misión 3: «Donde pongo el ojo...»

Misión escolta

Nuestro primer objetivo es escoltar un coche hasta un punto de la ciudad (el coche no lo manejamos nosotros, va solo). Tenemos que limpiar el camino de pistoleros y, para ello, es aconsejable que seleccionemos bien los objetivos principales a eliminar. Nos interesa coger nuevas armas y liquidar a aquellos que pueden hacer más daño al coche. Evidentemente no es igual de peligroso un tipo con una navaja que otro con un *bazoka*. Por otra parte, hay que estar muy atentos a los lugares más altos y a los recovecos. En esta fase no se debe perder de vista la parte más alta de la Puerta de Alcalá, los cubos de basura, las plazuelas y los lugares abiertos en general.

Una pistola es suficiente para acabar con ellos, si no están muy lejos, pero es mejor tener un rifle de precisión para alcanzar las zonas más altas (aunque, para ello, primero hay que eliminar a uno que tenga uno de estos rifles). Por otra parte, durante esta misión aparecen nuevos e incómodos enemigos: unos furiosos perros que habrá que eliminar cuanto antes.

Mapa Francotiradores

Toca recuperar cinco pedazos de un mapa. Nada más comenzar, desde el parque de la plaza de Cibeles, tendremos un arma y cinco balas. El radar será nuestro guía constante que no hay que perder de vista. En esta misión es fundamental aprovechar el tráfico como parapeto. Si somos rápidos y seleccionamos bien los objetivos no tardaremos mucho. Los dos primeros pedazos se encuentran en las tiendas que hay abiertas por las calles, los otros tres en plena calle y no son muy difíciles de ver.

Convención de francotiradores

Nuestra misión es eliminar a 20 francotiradores que están, más o menos, concentrados en varios grupos por la ciudad. Nuestro inseparable guía, el radar, nos avisará con un punto rojo; sin embargo, este punto indica donde hay munición y energía pero no donde están los tiradores (casi todos están colocados alrededor de él). Una vez limpiada una zona, el radar nos indicará enseguida hacia dónde dirigirnos. Es una misión bastante complicada porque nos van a llegar balas de todas partes, así que hay que esconderse bien.

Turistas al autobús

Esta última sub-misión tiene como objetivo llevar al menos cinco turistas, de los 12 iniciales que tenemos, hasta el autobús. No hay que preocuparse por



Cinco de los doce turistas, de la misión tres, deben llegar al autobús, sanos y salvos.

la ruta ya que ellos van solos: nosotros sólo debemos protegerles de los ataques. Este grupo sólo se para si le atacan o si hay un obstáculo (que debemos quitar con nuestra artillería pesada). Ojo con la munición (hay que administrarla bien) y con la onda expansiva: al disparar para apartar los obstáculos, podemos matar a nuestros clientes. Especial atención en la plaza del autobús; hay tres francotiradores apostados en ventanas y a nivel del suelo que pueden acabar con nuestra misión.

Misión 4: «Buen Rollito»

Se compone de cinco misiones en las que hay que destruir un restaurante chino que alberga mafias muy peligrosas. Pero antes hay que encontrar un rollito explosivo muy potente. Estas misiones tienen tiempo límite, pero si matamos a los tipos de las camisas moradas, en lugar de munición encontraremos relojes que nos darán tiempo para acabar la misión.

Primer restaurante

En esta ruta (guiada por el radar), cruzaremos por el garaje. Subiremos y bajaremos a la primera planta; mucha atención en las curvas y esquinas: allí se esconden enemigos armados.

Una vez en la calle, en los primeros cruces hay unos cubos de basura; entre las cajas, escondido y muy bien custodiado, hay un *bazoka* que nos servirá más adelante. La primera parada será en una plazuela donde habrá que cargarse al tipo de la chaqueta gris, que es el que tiene el rollito explosivo. El trayecto continúa con disparos de *bazoka* incluidos. Al llegar al Hotel Bernarda nos prepararemos para entrar en acción: justo





Con el botón izquierdo del ratón colocaremos el rollito explosivo y, una vez alejados del lugar, lo haremos explotar.



Los tipos de camisa morada, en lugar de tener arma o munición escondida, tienen «tiempo», con un icono de reloj.

enfrente está el restaurante chino con unas increíbles defensas. El objetivo es colocar el rollito (con el botón derecho) en la puerta, apartarse y volver a pulsarlo para hacerlo explotar. Ojo con la onda expansiva que puede acabar con nuestros días de héroe.

Segundo restaurante

Encontrar este rollito es más sencillo ya que está muy cerca y peor protegido que los anteriores. El tipo gris del rollito está en una plaza que localizaremos con el radar. Igualmente llegaremos al restaurante, donde explotaremos el rollito como en la misión anterior.

Tercer restaurante

Nuestro radar nos llevará a la plaza de la Torres KIO; en el camino ojo con las granadas. Tras obtener el rollito, iremos hacia el restaurante. Hay varios caminos, pero es mejor evitar la cuesta que lleva hacia Cibeles: es casi un suicido aventurarse por esa calle. En esta misión el restaurante está muy bien protegido, así que debemos coger toda la munición y armas que podamos.

Cuarto restaurante

Se encuentra en lo que el juego llama el «Madrid de los Austrias», quizás la zona más complicada por las extrañas

calles y la gran variedad de enemigos: francotiradores apostados en balcones, lanzagranadas, *bazokas*, etc.

Quinto restaurante

El trayecto es sencillo, pero hay que tener cuidado al cruzar la Puerta de Alcalá: está lleno de tipos con *bazokas* y lanzagranadas. Nuestro hombre se encuentra en Cibeles, al lado de la fuente. Hay que cargarse antes a los dos francotiradores de la fuente (uno de ellos está muy escondido). Luego, cuando lleguemos al restaurante chino, y si somos un poco prudentes, podremos llegar a la puerta del edificio sin que los vigías del tejado nos vean. Así será más sencillo volarlo.

Misión 5: «Liquidación Total»

Comprende una sola prueba con un tiempo límite para realizarla de 25 minutos. Esto parece mucho, pero no lo es. Nuestro objetivo es hacer saltar un restaurante chino por los aires, pero antes tenemos que obtener dos rollitos explosivos. El escenario ahora es un centro comercial. Hay dos caminos desde nuestro punto de partida: hacia delante iremos al restaurante chino; hacia atrás a los dos rollitos explosivos que necesitamos.

Claro está, primero vamos a por los rollitos. La zona tiene dos alturas: un pasillo circular superior y una planta inferior dividida en dos por un puente. Lo mejor es eliminar a todos los mafiosos y *skin-heads* de la primera planta (que

Un «poco» de ayuda

Bueno, más que un «poco» deberíamos decir un «mucho», ya que con algunos de estos códigos podemos ignorar a nuestros enemigos y dedicarnos a buscar objetivos; muy útil dado la dificultad del juego pero, claro, con esto pierde mucho encanto.



Podemos convertirnos en un gigante tecleando *kong*, aunque los daños son los mismos.

- **auptletti**: vidas infinitas.
- **paradaconpaquete**: munición infinita.
- **kong**: personaje más grande.
- **nano**: personaje más pequeño
- **culabrises**: tendremos todas las armas disponibles.
- **daquste**: para pasar de fase dentro de una misión.

Se pueden activar en cualquier momento del juego, sin necesidad de una consola, simplemente tecleándolos. Un consejo; hacedlo de forma rápida y si no sale a la primera seguid inténtalo. Se puede hacer por ejemplo con las instrucciones de la misión desplegadas, para no perder tiempo ni energía. Cada vez que cargamos el juego hay que teclearlos de nuevo y en cada nueva misión también (excepto el de vidas infinitas, que se mantiene).



En el centro del mirador del centro comercial se encuentra uno de los dos rollitos explosivos de la quinta misión.



De camino al restaurante chino del centro comercial hay un mirador con francotiradores. Mucho ojo con ellos, que son peligrosos.



El último detonador, para acabar con las Torres KIO, está delante de este edificio, junto con el dispositivo para la voladura.

pueden dispararnos desde arriba) y luego bajar a recoger los rollitos. Éstos están en la zona central de cada lado: uno en un mirador y el otro en un pequeño parque, bastante escondido. Hay muchos enemigos, así que tendremos que tener mucha paciencia y habilidad.

Una vez encontrados, volveremos a subir e iremos al pasillo largo. Casi al final, hay una especie de mirador con varios francotiradores. Más adelante, llegaremos, rodeados de gente disparándonos, al restaurante chino.

Misión 6: «Esto es la Boomba»

Varios terroristas se han atrincherado en la Torres KIO y no se les puede sacar. Así que hay que volar el edificio activando cinco detonadores que están repartidos por la ciudad. No hay límite de tiempo y nuestra única ayuda es el radar. Además, no disponemos de muchos extras, ni armas, municiones, etc.

Detonadores

Los cinco detonadores están escondidos por la zona de Cibeles-Alcalá y en las callejuelas del Madrid de los Austrias. El radar será nuestro principal aliado, junto con las armas. Los dos primeros no están excesivamente custodiados, sin embargo, los otros tres tienen de todo y en cantidad. Es importante camuflarse lo mejor posible y ahorrar munición. La entrada en la calle de las Torres, donde está el último detonador, es casi un suicidio, aunque los objetos por allí distribuidos permiten camuflarse un poco (es nuestra mejor arma). Una vez tengamos los detonadores, activaremos la voladura con el botón derecho del ratón en un panel que hay en medio de la plaza.

Misión 7: «Al Rescate»

Cambiamos de escenario: nos vamos a Marbella, así que hay que familiarizarse con una nueva ciudad. Por lo demás, todo sigue las mismas pautas. La primera misión se dividen en 10 sub-misiones

de idéntico objetivo: rescatar turistas. La diferencia entre ellas es la zona y la intensidad del ataque.

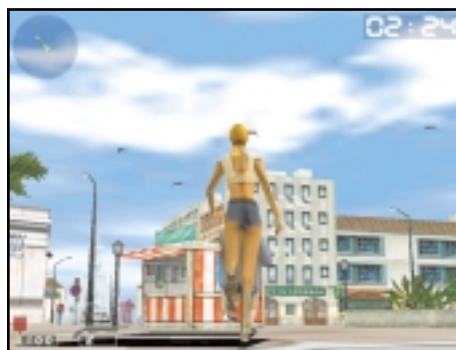
Tendremos que resolver varias misiones que, según la distancia y la dificultad, duran entre 4 y 12 minutos. Nuestra referencia es el radar, que muestra un punto amarillo, para indicar dónde está la central de policía, y otro rojo, para el secuestrado. Lo importante es saber medir el tiempo y dejar un margen mínimo para volver a comisaría. Además, los rehenes van más lentos que nosotros y no los podemos dejar solos porque pueden ser acribillados por el camino. El cuidado se acentúa porque podemos ser verdugos, sin querer, de nuestros propios «liberados». Así que es mejor despejar muy bien el camino o tomar rutas alternativas más largas, pero con menos peligros.

Misión 8: «¿Dónde están las llaves?»

En esta misión, sin tiempo y sin radar, tendremos que recuperar un maletín con los planos robados de Marbella. Para ello, hay que encontrar cuatro llaves escondidas en una urbanización. En total hay diez chalets y dos parques.

Chalets

Hay diez de ellos, dispuestos en cuatro calles, pero sólo en cuatro hay una llave escondida. Sin embargo, el resto de casas cuentan con *packs* de energía, armas y munición que pueden ser de gran utilidad. Los peligros son muy similares en todos los recintos: francotiradores en los balcones y tejados, pistoleros escondidos en los jardines, y perros. Por otra parte, lo que nunca debemos hacer es entrar en los chalets de frente y abiertamente: siempre hay alguien esperando para herirnos y seguro que no fallan. Las casas con llave son: «Villa Galocha», al principio de la urbanización; «Villa Rafita», la segunda casa (tiene la llave en la parte de atrás); «Villa Miguel A. y Angelita», en la parte derecha de la urbanización, y «Villa Carlos», en la calle de arriba.



Tenemos que pasar muy cerca del rehén secuestrado para que luego nos siga hasta la comisaría.

Consejos generales para evitar ser abatido



La trayectoria de las balas, que se dibujan en el juego, nos ayudará a saber de dónde proceden los disparos.

Sigilo:

- Agacharse es muy útil para esconderse de los enemigos.
- Las armas hacen mucho ruido, así que, para no ser descubierto, es mejor usar armas blancas, como el cuchillo o el bate de baseball.
- Conocemos la procedencia de los disparos por la trayectoria dibujada de los proyectiles. No sabemos de dónde vienen los disparos hasta la segunda vuelta.

• Es mejor entrar en los sitios por los laterales y vigilando las zonas altas y nuestra espalda. Todo tipo de recovecos son buenos para ocultarse y que se oculten.

Salud:

- Cuidado con los peatones: cuando los matamos perdemos salud.
- Los daños varían según la parte del cuerpo alcanzada, el arma con qué nos den y la distancia (por ejemplo, un francotirador puede abatirnos en uno o dos disparos); y lo mismo para los enemigos.

Objetos:

- Los objetos que nos encontremos en los escenarios nunca desaparecen, así que podemos regresar a determinados puntos para recoger un botiquín o munición.
- Los objetos como papeleras pueden tener sorpresas escondidas.
- Nuestros disparos no afectarán a los cristales de tiendas o vehículos, excepto si los realizamos con el lanzagranadas o el *bazoka*.

Tráfico:

- Los vehículos pueden servir de escudo tanto cuando están parados, como cuando están en movimiento; esto nos puede ayudar a cambiar de acera o de calle con cierta seguridad.
- Los coches nos pueden atropellar; tanto a nosotros como a nuestros rivales. En ocasiones podemos parar un coche (si nos ponemos delante con tiempo suficiente), aunque no siempre funciona.



Los coches pueden ser un escudo estupendo para los ataques que suframos en las misiones.

En «Villa Raimundo», en la parte izquierda del escenario según se sube, hay un inquilino muy molesto que no deja de lanzar granadas: acaba con él cuanto antes.

Parques

Entre sus árboles hay mucho delincuente suelto, pero es un lugar lleno de armas de larga distancia y *packs* de energía para recoger. Sólo hay dos parques en esta fase y están al principio de la urbanización, pero no debemos pasarlos por alto.

Barricada

Una vez encontradas todas las llaves, hay que dirigirse hacia la parte más oeste de esta colonia. Allí tendremos que deshacernos de una barricada de coches con varios pisto-

leros. Este camino nos llevará a una especie de túnel, para colocar las llaves y recoger el maletín.

Misión 9: «Y la Reina es...»

Compuesta por ocho pequeñas misiones, se parece mucho al nivel en el que hay que rescatar a los turistas, pero en este caso tenemos la difícil tarea de escoltar a ocho misses por Marbella (que además poseen su propia barra de energía). Lo más importante es que seamos muy rápidos al despejar el camino, pero al mismo tiempo cubrir la retaguardia. En ocasiones podemos hacer de escudo humano y recibir una bala dirigida a nuestra protegida. Aunque eso dependerá de cómo llevemos nuestro nivel de fuerza.



Las llaves pueden estar en cualquier parte de las casas, generalmente en el jardín, detrás de la casa o al lado de los garajes.



Es mejor no entrar de forma directa en las casas, ya que en todas hay muchos enemigos preparados para disparar.



Es importante no perder de vista ni a la modelo ni a su barra de energía en la parte inferior derecha de la pantalla.



A pesar de tener un pequeño mapa, sólo será necesario seguir y defender a la miss con la ayuda del radar.

Para la misión contamos con un radar, pero en esta ocasión no sirve para guiarnos por la ciudad sino para saber hacia dónde va la miss en cuestión, pues ella tiene una ruta establecida. Además, estas bellas señoritas reaccionan ante los ataques y corren (muy pocos metros eso sí) cada vez que alguien las golpea o dispara. Por otra parte, esta misión posee una fase de *bonus* en la que podremos conseguir un arma extra para terminarla.

Misión 10: «Se Busca»

El objetivo, dividido en cinco sub-misiones, no es otra cosa que encontrar a los cinco jefes mafiosos que operan en la ciudad de Jesús Gil. La dificultad radica en que no contamos con mapa ni radar que nos guíe; aunque tras varias misiones por la ciudad ya nos deben sonar los puntos más emblemáticos, que son los que recorreremos. Los enemigos son los de siempre, al igual que sus armas, y también hay fase *bonus* para mejorar nuestro armamento.



En alguna ocasión no tendremos ni mapa ni radar, así que debemos memorizar bien los edificios emblemáticos de la ciudad.

Al comienzo de cada sub-misión se indica la zona donde se encuentra el mafioso, pero sin concretar demasiado. Luego, hay que dar algunas vueltas para encontrarlo: un disco de colores será la marca para saber quién de nuestros enemigos lleva el maletín. De todas formas, es cuestión de mirar dónde hay más disparos: por ahí tenemos que ir.

Misión 11. «Night Club Malibú»

Otra fase completa, sin tiempo límite ni radar, donde tenemos que encontrar unas joyas robadas en casa de la Condesa de Paloseco. Antes de entrar en los jardines de la casa, hay que sortear los obstáculos del parking. En cada pasillo tendremos a un tipo gordo disparándonos granadas: puntería y velocidad son los dos requisitos para pasar. Una vez pasada la reja, los enemigos serán como los que ya hemos visto hasta el momento. Para llegar a la joya hay que seguir el camino de piedra: da igual si en el primer desvío tomamos la derecha o la izquierda, luego se volverán a unir (hay un desvío más, pero está tapado por uno barriles). Detrás está la casa, sin embargo sólo tiene *packs* de energía y muchos peligros, así que si no es urgente lo de la energía nos lo podemos saltar.

El camino de piedra nos hará pasar por las canchas de tenis (donde hay un tipo peligroso), la piscina, la fiesta y un parque. Este último tiene una pequeña salida en la parte

Un arsenal de lujo

Muchas son las armas de las que dispondrá Torrente en sus misiones; lo malo es que no todas están disponibles en todas las fases. Para comenzar dispondremos de una pistola y nuestros puños, y poco a poco podremos ir robádoselas a nuestro enemigo muertos, o recoger las que están diseminadas por los escenarios. Para hacernos una idea de su uso y efectividad, aquí va un breve descripción por grupos:

Silenciosas

- Puños.** Lógicamente, la menos efectiva de las armas silenciosas: hay que golpear varias veces a un enemigo para acabar con él. Se utiliza para despejar el camino más que para aniquilar.

- Bate de béisbol, palo y tubería.** Silenciosas para lucha cuerpo a cuerpo y más efectivas que los puños, pero tendremos que efectuar varios ataques para librarnos de los enemigos.

- Cuchillo.** La más peligrosa de las armas silenciosas, tanto en nuestras manos como en la de nuestros enemigos.

Ruidosas

- Pistola.** Arma para disparos a media/larga distancia. Muy ruidosa, produce un daño leve, así que hay que disparar varias veces para acabar con el enemigo.

- Recortada.** Es más efectiva en cuanto a daños y a corta distancia que la pistola, pero es igual de ruidosa.

- Rifle de precisión.** Indicada para blancos a muy larga distancia, es letal con un solo disparo. Posee un *zoom* que se activa cuando se va a disparar y se desactiva cambiando de arma. Por el contra, no ofrece mucha munición.

- UZI.** La mejor arma en distancias cortas por la gran cantidad de disparos que efectúa, aunque hay que disparar mucho para matar a alguien. Claro que es la más munición ofrece.

«Pesos pesados»

- Bazoka.** Muy potente y de gran alcance. Destruye coches, camionetas y todo lo que esté cerca, así que es mejor saber dónde vamos a disparar para que no nos alcance. Posee *zoom* igual que el rifle de precisión.

- Lanza-granadas.** Es vital medir la distancia para que acertemos en el blanco que deseamos (la *Zona G* del entrenamiento nos ayudará a saber dónde disparamos). Provoca muchos daños

pero tiene menor alcance que el *bazoka* por la trayectoria en parábola de su munición (granadas).



Según el arma que utilizemos, así serán los daños. El lanza-granadas y el *bazoka* son devastadores.

izquierda, nada más acceder, que nos llevará al «laberinto de hierba». En el centro está la joya custodiada por un grupo de «choricillos». Dentro del laberinto, sólo hay ladrones armados y munición, pero no armas; así que debemos coger todo lo que podamos antes de entrar. Llegar hasta el final se basa en el sistema de prueba y error. Aunque os podemos recomendar salir del camino de piedra, ya que encontraremos objetos y eliminaremos de forma más sencilla a todos aquellos que nos disparan desde los árboles.

Misión 12: «Se alquila yate»

Antes de comenzar, advertir que podremos comenzar esta misión con un arma más si somos capaces de completar la fase *bonus*. El nivel consiste en reunir el dinero suficiente para alquilar un yate para una misión. El dinero se lo vamos a robar a las mafias y nuestro radar nos permitirá localizar al tipo que lleva el maletín con la pasta. Para completar la misión, habrá que capturar 15 maletines. No hay mucha diferencia en cuanto a enemigos, armas, etc.

Misión 13: «La Misión»

Hemos llegado a la última fase en la que tendremos que superar la gran prueba: acabar con Spinelli, el capo que controla Marbella. Arrancaremos la misión desde su playa privada y sin más armas que nuestras manos. Los primeros secuaces en aparecer llevan armas blancas, pero al avanzar un poco llegarán los demás con armas de fuego. Para enfrentarnos a ellos debemos atacar a un asesino rezagado en las rocas y quitarle su arma. Después, el avance hacia la casa será con pocos pistoleros y un duro ataque con lanzagranadas: así que habilidad y mucho ojo. Lo peor llegará en el helipuerto, aunque antes habrá que tener cuidado con los perros y los tiradores del cami-



Enemigos

Los enemigos son de los más variopintos y se camuflan por las calles entre los peatones. Sin embargo se distinguen bastante bien: primero por su «pinta» (algunos con la esvástica en la camiseta) y luego porque van armados. Además, en momentos de confusión los peatones salen corriendo (y no contra nosotros) con las manos en la cabeza la mayoría. Aunque esta regla no se cumple al 100 %.



No debemos fiarnos de las pintas de nuestros enemigos: el peligro depende de cómo vayan armados y no del aspecto.

No debemos dejarnos engañar por las apariencias: detrás de un enemigo menudo puede haber un tipo muy peligroso. El apartado sonoro y visual, respecto a los enemigos, es muy importante: es mejor no hacer mucho ruido y no dejarse ver demasiado ya que los enemigos reaccionarán al vernos o escucharnos. De hecho, hay enemigos como los perros que pueden detectarnos por el olor.

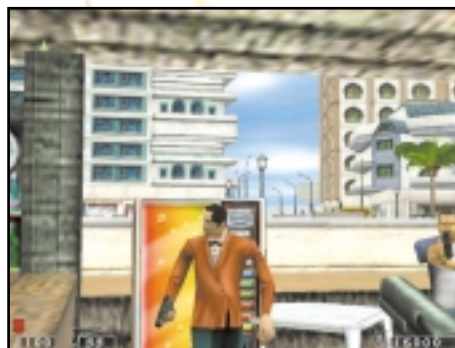
Los francotiradores son otros de los enemigos especialmente peligrosos: te ven antes de que tú los veas. Así que es necesario un poco de estrategia con ellos; en lugar de ir por mitad de la calle, es preferible ir por los laterales. Esto no nos pondrá a salvo pero evitará que seamos una «diana andante». Suelen esconderse en las terrazas y balcones de los edificios, pero también están a ras de suelo. Según avances no olvides estar atento a callejones, entradas de edificios o tiendas: ahí también suelen esconderse.

Una vez que hayas dejado K.O a un enemigo, échale un vistazo y mira si puedes recoger armas, munición, u otros objetos que posea: eso sí, date prisa porque desaparecen rápidamente.

no. El helicóptero de Spinelli está cargado con cientos de misiles, así que debemos llevar todas las armas que podamos. Una vez dentro no podremos salir, de modo que nuestra única salida es disparar a la hélice posterior, su punto débil. Habrá muy pocas oportunidades, así que hay que buscar el momento justo, mientras evitamos las tremendas sacudidas de los misiles. Tenemos 20 minutos para lograrlo. Sólo podemos daros un consejo: es más fácil hacerlo desde primera línea del helipuerto, desde alguno de los laterales. ☹



Una chica protege con su vida las joyas, sólo hay que liquidarla para obtenerlas.



Los tipos con chaqueta roja son los que llevan el dinero que necesitamos para alquilar el yate.



Para derribar el helicóptero tenemos que contar con las armas necesarias para alcanzar la hélice trasera.